



**UNESA**  
Universitas Negeri Surabaya

ISSN : 2302-2833

# L A T E R N E

## JURNAL PENDIDIKAN BAHASA JERMAN

Vol. 1, Nomor , Agustus 2013

Laterne	Vol. 1	No. 3	Hal. 1 - 98	Surabaya Agustus 2013	ISSN 2302-2833
---------	--------	-------	-------------	--------------------------	-------------------

Diterbitkan oleh:  
Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Surabaya

**SUSUNAN DEWAN REDAKSI JURNAL LATERNE**  
**JURNAL PENDIDIKAN BAHASA JERMAN**  
**PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN BAHASA JERMAN**  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA**

Jurnal “Laterne” (ISSN: 2302-2833) diterbitkan oleh Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya sebagai media untuk menampung karya ilmiah dalam bidang pendidikan bahasa Jerman yang dihasilkan oleh sivitas akademika. Jurnal “Laterne” juga dimaksudkan sebagai sarana pertukaran informasi dan sumber rujukan yang bisa dimanfaatkan untuk pengembangan ilmu pengetahuan oleh seluruh bagian sivitas akademika dan juga masyarakat umum. Jurnal “Laterne” terbit tiga kali dalam satu tahun.

**Pemimpin Redaksi**

Drs. Suwarno Imam Samsul, M. Pd.

**Editor**

Drs. Abdul Karim, M.Pd.

Agus Ridwan, S.Pd., M.Hum.

Drs. Ari Pujosusanto, M.Pd.

Drs. Benny Herawanto Susetyo, M.Psi.

Dwi Imroatu Julaikah, S.Pd., M.Pd.

Dra. Enny Sulistiowati

Dra. Fahmi Wahyuningsih, M.Pd.

Lutfi Saksono, S.Pd., M.Pd.

Dra. Rr. Dyah Woroharsi P., M.Pd.

Drs. Sam Surastya, M.Pd.

Dra. Tri Prasetyawati, M.Pd.

Dra. Wisma Kurniawati, M.Pd.

Yunanfathur Rahman, S.S., M.A.

**Alamat Redaksi**

Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Jerman Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Surabaya

Gedung T1 Kampus Unesa Lidah Wetan Surabaya, 60213

Telepon/Fax (031) 7531864

jerman.fbs.unesa.ac.id

<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne>

## DAFTAR ISI

	Halaman
Susunan Dewan Redaksi .....	i
Daftar Isi .....	ii
ANALYSE SPRECHAKTE AUF DEM DIALOG TEXT IM KONTAKTE DEUTSCH 1 (Siti Yuliawati) .....	1
DIE LERNERGEBNISSE DER SPRECHFERTIGKEIT BEIM ROLLENSPIEL DIE SCHÜLER DER KLASSE XIA1 SMAN1 MAOSPATI (Atim Mardani) .....	5
DIE ENTWICKLUNG DES MODULS “LESEN MIT DER BRILLE” ALS DEUTSCH ZUSATZMATERIAL SMA/MA (Widia Devi Kumala Sari) .....	8
DIE ANWENDUNG DER KWL (KNOW, WANT TO KNOW, LEARNED) LESESTRATEGIE IM LESEN UNTERRICHTEN IN DER KLASSE XI IPA 1 AN DER SMA NEGERI 1 TAMAN SIDOARJO (Nabilah Arfiati Sujannah) .....	16
DIE LERNERGEBNISSE DER DEUTSCHEN SPRECHFERTIGKEIT DURCH DIE TECHNIK FORMASI REGU TEMBAK VON DEN SCHÜLERN DER SPRACHE KLASSE XI DER SMAN 1 PURI MOJOKERTO (Devi Ambarwati) .....	21
DIE ANWENDUNG DER SPIELE „DIE INFORMATIONSKETTE“ UND „ DAS FLIEßWORT“ BEI DER SPRECHFERTIGKEIT IN DER KLASSE X.5 IN ZWEITEM SEMESTER AN DER SMA NEGERI 12 SURABAYA (Eni Nafi’atun) .....	28
Märchens im Leseunterricht an der Klasse-XII (Fitri Maulana) .....	31
DIE ANWENDUNG DER KONSTRUKTIVISMUS TYP QUESTION STUDENT HAVE FÜR DIE LESEVERSTÄNDIS DER SCHÜLERN KLASSE XI SPRACHE AN DER SMAN 1 KRIAN ZU STEIGERN (Bella Quinta Dessy) .....	35
ANALISIS KESALAHAN MENULIS PADA KARANGAN BERBAHASA JERMAN SISWA KELAS XI IPA 1 SMA NEGERI 1 GEDANGAN TAHUN AJARAN 2012/2013 (Lisa Hariyani) .....	39
ANALYSE ONLINE ÜBUNGEN <a href="http://www.schubert-verlag.de">www.schubert-verlag.de</a> ALS ZUSÄTZLICHE AUFGABEN DER DEUTSCHE SCHREIBLERNEN FÜR DIE SMA/MA KLASSE XII MIT DEM KD (Lilis Yuliani) .....	44
DIE FUNKTION - ANALYSE DER INFINITIVSÄTZ IN TEXTEN IN DER JANUAR 2011 AUSGABE DES MAGAZINS DEUTSCHLAND (Fransiskus X Lowa) .....	52
Die Verwendung der Kata Selingkung Lerntechnik zur Wortschatzbeherrschung in der Schreibfertigkeit der Klasse X7 SMA Negeri 12 Surabaya (Tika Irmadiansyah) .....	58
DIE LERNERGEBNISSE LESEVERSTÄNDNIS DER DEUTSCHEN SPRACHE DER SCHÜLER KLASSE XI IPA 4 SMA NEGERI	

MOJOAGUNG MIT DER STRATEGIE DRA (DIRECTED READING ACTIVITY) (Uswatun Khasanah) .....	63
LEHRBUCHANALYSE "GRÜß DICH !" BEI HELMI ROSANA UND WILLIA SJARIEF ALS LEHRBUCH SMA KLASSE XI DAS PROGRAMM DER SPRACHE (Diah Rahmawati F.) .....	67
Kesesuaian Kosa Kata dan Latihannya dalam Buku Tangram 1A dengan Materi Bahasa Jerman SMA (Dian Khofifah) .....	75
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TTA (TIME TOKEN ARENDS) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN PADA SISWA KELAS XI IPA 7 SMA NEGERI 16 SURABAYA (Setyo Rini Mulyaningsih) .....	79
DER SPRACHSTIL AUF DER ONLINESHOP <a href="http://www.gambio.de">www.gambio.de</a> (Dinda Putri Rahmawati) .....	85
DIE EIGNUNG DER INTERNETSEITE <a href="http://de.islcollective.com">de.islcollective.com</a> ALS LEHRSCHREIBMATERIALIEN DEUTSCHER SPRACHE IN SMK NEGERI 1 BOYOLANGU (Nur Slamet) .....	92

**DIE ANWENDUNG DER SPIELE „DIE INFORMATIONSKETTE“ UND „DAS FLIE WORT“ BEI DER SPRECHFERTIGKEIT IN DER KLASSE X.5 IN ZWEITEM SEMESTER AN DER SMA NEGERI 12 SURABAYA**

**Eni Nafi'atun**

(Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya)  
eninafiatun12@gmail.com

**Dr. Endang Surachni, M. Pd.**

(Pendidikan Bahasa Jerman dan Sastra Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya)

**Abstrak**

Bermain merupakan suatu cara untuk mengembangkan pengetahuan, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Berdasarkan teori tersebut, dipilih permainan "info berantai dan kata mengalir", supaya siswa mempunyai keberanian untuk berbicara. Rumusan masalah: 1. Bagaimana penerapan teknik permainan info berantai dan kata mengalir pada keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas X.5 SMA Negeri 12 Surabaya? 2. Bagaimana hasil belajar keterampilan berbicara bahasa Jerman melalui penerapan teknik permainan info berantai dan kata mengalir siswa kelas X.5 SMA Negeri 12 Surabaya?" Tujuan penelitian: 1. untuk mengetahui bagaimana penerapan teknik permainan info berantai dan kata mengalir pada keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas X.5 SMA Negeri 12 Surabaya. 2. untuk mengetahui hasil belajar keterampilan berbicara bahasa Jerman melalui penerapan teknik permainan info berantai dan kata mengalir siswa kelas X.5 SMA Negeri 12 Surabaya. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian: 1. penerapan teknik permainan info berantai dan kata mengalir dalam keterampilan berbicara pada siswa kelas X.5 SMAN 12 Surabaya menunjukkan bahwa penerapan teknik permainan info berantai dan kata mengalir efektif digunakan dalam keterampilan berbicara. Siswa lebih aktif dan senang dalam proses pembelajaran bahasa Jerman, 2. Dari hasil *pre-test* dan *post-test* rata-rata hasil belajar siswa dalam keterampilan berbicara meningkat dari *pre-test* 33,9 menjadi 65,14 pada *post-test*.

Kata kunci : teknik permainan info berantai, teknik permainan kata mengalir, keterampilan berbicara

**Abstract**

Play is a way to develop the knowledge, creativity (creativity), language skills, and memory. Based on this theory, selected the game "and the chain information flow", so that students have the courage to speak. Formulation of the problem: 1. How the application of techniques and word games chain information flow in German language speaking skills X.5 grade students of SMA Negeri 12 Surabaya? 2. How the learning outcomes German speaking skills through the application of techniques and word games chain information flow grade students of SMA Negeri 12 Surabaya X.5? "The purpose of research: 1. to know how the application of techniques and word games chain information flow in German language speaking skills grade students of SMA Negeri 12 Surabaya X.5. 2. to know the results of learning German language speaking skills through the application of game techniques and the chain information flow X.5 grade students of SMA Negeri 12 Surabaya. This research is a descriptive study with a qualitative approach. The results: 1. application techniques and word games chain information flow in the skills of speaking in class X.5 SMAN 12 Surabaya shows that the application of

game techniques and the chain information flows effectively used in speaking skills. Students are more active and fun in the process of learning the German language, 2. From the pre-test and post-test mean of student learning outcomes in speaking skills improved from 33.9 pre-test to 65.14 at post-test.

Keywords: game engineering information chain, flowing wordplay technique, speaking

## Einfuehrung

In dieser Untersuchung wird die Anwendung der Spiele „die Informationskette“ und „das Flie wort“ bei der Sprechfertigkeit versucht. Der Spiele „die Informationskette“ und „das Flie wort“ im Unterricht wird angewendet, damit die Schueler Mut haben, zu sprechen. Sugiyanto (1955:25) schreibt, dass Spielen eine Art ist, die für grö e Kenntnis, Kreativität, Sprechfertigkeit, und Gedächtnis ist. Von der Theorie werden der Spiele „die Informationskette“ und „das Flie wort“ im Unterricht gewählt, die mit aller Schüler umwickeln. Und die passive Schüler wickeln auch ein. Denn sie werden von situatione Klasse gemacht. So dass die Schüler machen Spa . Sie fühlen nicht, dass sie die Sätze machen, werden sie nicht gebietet. Und sie fühlen, dass sie nicht werden gezwungen. Die Anwendung der Spiele „die Informationskette“ und „das Flie wort“ bei der Sprechfertigkeit wird die Schüler der Klasse X.5 in zweitem Semester an der SMA Negeri 12 Surabaya mit dem Thema *Schule* (sekolah), subthema *Gegenstände in der Klasse* gemacht.

## Die Probleme

Die Probleme der Untersuchung sind:

1. Wie ist die Anwendung der Spiele „die Informationskette“ und „das Flie wort“ bei der Sprechfertigkeit in der Klasse X.5 in zweitem Semester an der SMA Negeri 12 Surabaya?;
2. Wie sind die Lernergebnisse der Spiele „die Informationskette“ und „das Flie wort“ bei der Sprechfertigkeit an der Klasse X.5 in zweitem Semester an der SMA Negeri 12 Surabaya?

## Die Ziele

Die Ziele dieser Untersuchung sind:

1. Um die Anwendung der Spiele „die Informationskette“ und „das Flie wort“ bei der Sprechfertigkeit in der Klasse X.5 in

zweitem Semester an der SMA Negeri 12 Surabaya zu wissen;

2. Um die Lernergebnisse der Spiele „die Informationskette“ und „das Flie wort“ bei der Sprechfertigkeit in der Klasse X.5 in zweitem Semester an der SMA Negeri 12 Surabaya zu wissen.

## Die Theorie

Sugiyanto (1955:25) schreibt, dass Spielen eine Art ist, die für grö e Kenntnis und die Gedanke der Schüler, Kreativität, Sprechfertigkeit, und Gedächtnis ist. Von der Theorie werden der Spiele „die Informationskette“ und „das Flie wort“ im Unterricht gewählt, die mit aller Schüler umwickeln. Und die passive Schüler wickeln auch ein. Denn sie werden von situatione Klasse gemacht. So dass die Schüler machen Spa . Sie fühlen nicht, dass sie die Sätze machen, werden sie nicht gebietet. Und sie fühlen, dass sie nicht werden gezwungen.

Goetz (2002: 918) sagt, dass Spielen ist: ein (bestimmte) Spiel machen. Nurgiyantoro hat eine Sprechentheorie. Nurgiyantoro (1988: 252) schreibt, dass „sprechen“ ist die zweite Sprachaktivitaet des Mensch. Und die erste Sprachaktivitaet ist „hoeren“. Und Goetz (2002:922) sagt, dass Sprechen ist: die Faehigkeit haben, aus einzelnen Lauten Woerter oder Saetze zu bilden.

Diese Untersuchung benutzt einen Standard, der fuer die Beurteilung ist. Er ist Niveau A1 des Goethe Institut Indonesia.

	<b>Kriteriu m</b>	<b>2 Punkt e</b>	<b>1 Punkte</b>	<b>0 Punkt e</b>
1	<i>Erfüllung der Aufgaben stellung</i>	<i>Aufga be gut erfüllt, macht fast keine</i>	<i>macht Fehler, dennoch ist die Aufgabe</i>	<i>macht viele Fehler , die Aufga be ist</i>

## DIE ANWENDUNG DER SPIELE

		<i>Fehler</i>	<i>erfüllt</i>	<i>dadurch nicht erfüllt</i>
2.	<i>Aussprache</i>	<i>sehr gut verständlich</i>	<i>starke muttersprachliche Färbung, aber noch verständlich</i>	<i>wegen schlechter Aussprache kaum verständlich</i>

### Die Methode

Diese Untersuchung ist eine deskriptive Untersuchung mit einer qualitative Annäherung. Diese Untersuchung dauert vier Sitzungen. In der ersten und vierten Sitzung werden *pre-test* und *post-test* gemacht. In der ersten und zweiten Sitzung werden der Lernprozess des Spiels „die Informationskette“. In der dritten und vierten Sitzung werden der Lernprozess des Spiels „das Flie wort“ gemacht.

### Die Ergebnisse

Die Ergebnisse der Untersuchung werden gezeigt: 1. der Spiele „die Informationskette“ und „das Flie wort“ koenen im Deutschunterricht benutzen, die fuer Sprechfertigkeit ist. Denn der Durchschnitt der Lernergebnisse bei der Sprechfertigkeit den Schuelern steigern, 2. Der Durchschnitt der Lernergebnisse bei der Sprechfertigkeit steigern, von *pre-test* ist 33,9, wird 65,14 in *post-test*.

### Knoten

Die Knoten der Untersuchung werden gezeigt:  
1. der Spiele „die Informationskette“ und „das Flie wort“ in der Klasse X.5 in zweitem Semester an der SMA Negeri 12 Surabaya ist eine effektive Methode, die fuer

Sprechfertigkeit ist. Die Schüler sind aktiver und Spa im Deutschunterricht,  
2. Der Durchschnitt der Lernergebnisse bei der Sprechfertigkeit steigern, von *pre-test* ist 33,9, wird 65,14 in *post-test*.

### Vorschlag

Der Vorschlag der Untersuchung ist:

1. Der Lehrer wird andaechtig gehoffet, was die Schueler wird gefuehlt. Wenn die Schueler sich langweilen. Der Lehrer muss Loesungen haben. Und die Schueler moegen wieder lernen.

### Referenzliste

- Afifuddin, dkk. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aufderstra e, Hartmut dkk. 2005. *Themen neu Kursbuch 1*. Jakarta: Katalis.
- Goetz, Dieter dkk. 2002. *Langenscheidts Grosswoerterbuch Deutsch als Fremdsprache*. Germany: Graphischer Grossbetrieb Poessneck.
- Harjono, Tini dkk. 2010. *Kontakte Deutsch 1*. Jakarta: Katalis.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1988. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE
- Sugiyanto T., Mayke. 1998. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud.
- Suyatno. 2004. *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: SIC
- Syamsuddin. Prof. Dr. dkk. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: Rosdakarya
- Tarigan, H.G. 1984. *Pengajaran Berbicara*. Bandung: Angkasa